

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa dengan keanekaragaman budaya yang sangat beragam. Namun masyarakat belum sepenuhnya sadar terhadap rasa memiliki terhadap budaya yang ada di Indonesia. Bahkan belum berusaha untuk menjaga dan melestarikan budaya-budaya yang telah ada dan berkembang di Indonesia. Tetapi jika sudah di klaim negara lain, barulah mereka sadar dan mengakui bahwa budaya tersebut adalah budaya Indonesia.

Untuk itu, pengenalan terhadap keanekaragaman budaya di Indonesia dirasa sangat perlu agar masyarakat tidak awam dan bersikap acuh tak acuh terhadap keanekaragaman budayanya sendiri. Mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia ini kepada anak sejak usia dini adalah salah satu cara agar lebih mengenal budaya Indonesia dan selanjutnya bisa melestarikannya. Pada dunia pendidikan juga telah mentransformasikan keanekaragaman budaya tersebut pada suatu pembelajaran IPS di jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada kelas IV. Mengacu pada kurikulum 2013, materi IPS tentang pembelajaran keanekaragaman terdapat pada Tema 7 “Indahnya Keberagaman Negeriku” dimana pada tema tersebut mencakup beberapa budaya Indonesia, diantaranya suku bangsa, bahasa daerah, tarian adat, alat music tradisional, pakaian adat, lagu daerah, rumah adat, dan alat transportasi tradisional dari 34 provinsi di Indonesia.

Sudah banyak dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa saat ini minim pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia. Salah satu penyebabnya, yaitu informasi yang didapat kan masih kurangnya dari beberapa sumber penyedia informasi. Media elektronik adalah salah satu peran penting untuk suatu informasi.

Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah terlalu banyak materi tentang keberagaman budaya yang disampaikan, kemampuan

anak dalam menghafal terbatas, dan kurangnya alat dan media yang digunakan karena sumber media yang digunakan pada saat pembelajaran dikelas adalah buku tema. Hal ini juga dirasa siswa sangat monoton sebab hanya menggunakan buku.

Dari permasalahan yang telah diuraikan tersebut, untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut perlu suatu media pada proses pembelajaran agar para siswa lebih bisa memahami materi tentang kebudayaan tersebut. seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, computer memiliki peranan penting dalam hal ini. Terbukti dengan adanya aplikasi multimedia yang sangat digemari dipasaran. Aplikasi yang beredar ada beberapa macam seperti yang interaktif dan non-interaktif. Aplikasi interaktif adalah aplikasi yang menggabungkan dan mensinergikan banyak unsur atau elemen, serta dilengkapi alat sebagai kontrol. Dengan demikian, pengguna dapat memilih proses selanjutnya secara aktif. Sedangkan aplikasi non interaktif adalah Seperti aplikasi interaktif, aplikasi non interaktif juga menggabungkan unsur, mulai dari teks, audio, video dan grafik. Namun, multimedia non interaktif tidak disertai dengan alat sebagai kontrol atau kendali untuk memudahkan penggunaanya. Dengan uraian tersebut, maka yang lebih cocok digunakan pada kasus ini adalah aplikasi interaktif karena dapat leluasa dalam mengakses berbagai bentuk media pada program aplikasi tersebut.

Pada penelitian ini, harapan yang ingin dicapai adalah siswa lebih cepat memahami materi tentang Keberagaman budaya Indonesia tanpa menghafal. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan juga tidak monoton sehingga bisa menambah minat dan semangat siswa. Guru juga tidak kesulitan dalam menyampaikan materi karena memiliki media yang sebenarnya sangat diperlukan pada materi ini, tidak hanya mengacu dan bersumber pada buku.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti melakukan Penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Tematik 7 Kelas 4 SD Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran keberagaman budaya Indonesia terutama alat transportasi tradisional pada siswa sd berbasis android supaya terlihat menarik?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi yang mudah dipahami siswa SD?
3. Bagaimana analisis ujicoba aplikasi terhadap siswa SD?

1.3 Maksud dan Tujuan

1. Untuk mengimplementasikan rancangan aplikasi kepada siswa untuk bekal pengetahuan tentang keberagaman budaya Indonesia.
2. Untuk membantu siswa mempelajari dengan efektif dan mudah dipahami.
3. Untuk menganalisis ujicoba aplikasi terhadap siswa SD.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian penelitian, menghindari adanya persepsi ganda, keterbatasan kemampuan penelitian, serta keterbatasan waktu, maka harus ditetapkan batasan masalah. Adapun batasan-batasan yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan hanya menggunakan aplikasi “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Tematik 7 Kelas 4 SD Berbasis Android”.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV SD.
3. Penelitian ini dibatasi pada Mata Pelajaran IPS tema 7 Tentang keberagaman budaya di Indonesia.

1.5 Sistematika Laporan

Dalam Menyusun laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan menggunakan sistematika dan spesifikasi sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penulisan, batasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Berisi tinjauan dari beberapa penelitian terdahulu dan teori dasar yang mendasari pembuatan aplikasi kebudayaan Indonesia berbasis android.

BAB 3 : METODE PENELITIAN

Berisi beberapa tahapan penelitian mengenai metode pengembangan sistem, analisis kebutuhan hingga perancangan aplikasi

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi implementasi sistem dan pembuatan aplikasi, hasil pengujian aplikasi, dan kelebihan dan kelemahan aplikasi.

BAB 5 : PENUTUP

Berisi tentang penarikan kesimpulan, dan saran untuk peneliti selanjutnya.